

front

260.00 mm

ROBBANÓ CICÁK

ROBBANÓ CICÁK

JÁTEKSZABÁLY

2–10 JÁTEKOS RÉSZÉRE

TARTOZÉKOK: 120 KÁRTYA

HÉÍ! NE OLVASD EL A SZABÁLYOKAT!

AZ OLVASÁS A LEGROSSZABB MÓD ARRÁ,

HOGY MEGTANULD A JÁTEKOT.

INKÁBB NEZD MEG A SZABÁLYMAGYARÁZÓ

VIDEOŰNKAT:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW

PARTIPAKKI!

HOGYAN MŰKÖDIK?

A kártyapakliban előfordul néhány robbanó cica. A játék elején köztük tezt pakliból a játékos felhívva húzok majd kártyákat, míg valaki fel nem húz egy robbanó cicát.



Ha ez megtörtén, a játékos felrobban. Mivel így már igencsak halott, kiesik a játékból.



A játék addig folytatódik, míg egyetlen játékos marad, ő nyeri meg a játékot.

Minél több kártyát húzol, annál nagyobb eséllyel húzol egy robbanó cicát.

ÖSSZEFOGLALVA:

HA FELROBBANSZ, VESZÍTESZ.
ÉS TISZTA GYŐLEKONY BÉNASAG LESZEL.

HA NEM ROBBANSZ FEL, NYERSZ.
ÉS TELE LESZEL KIRÁLYSÁGGAL, SZEP MUNKA, HAVERI!

AZ ÖSSZES TÖBBI KÁRTYA
CSÖKKENTI ANNAK AZ ESELYET, HOGY FELROBBANJ!
EGY ROBBANÓ CICA MIATT.

PÉLDA

Kijátszhat egy JÖVŐBE LÁTÁS kártyát, hogy megnézd a pakli legfelső 3 kártyáját. Ha a legfelső lap egy robbanó cica, kijátszhat egy ÚJRAKÉVERÉS kártyát, hogy ezzel véget vess a körödnek anélkül, hogy lapot kéne húznod.



COPYRIGHT EXPLODINGKITTENS 2020

ELŐKÉSZÜLETEK

1. Először vegyék ki a pakliból az összes robbanó cica (9) kártyát.



2. Válogassák ki a megmaradt pakliból a játékosok szükséges lapokat a játékosok száma alapján:

2–3 JÁTEKOS: Csak azokat a lapokat használják, melyek sarkában MANCS látható.



4–7 JÁTEKOS: Csak a MANCS nélküli lapokat használják.



8–10 JÁTEKOS: A pakli összes lapját használják.

3. Vegyék ki a hatástalanítás kártyákat a pakliból, és osszák meg minden játékosnak egyet. A ki nem osztott hatástalanítás kártyákat keverjék vissza a pakliba.



HATÁSTALANÍTÁS KÁRTYÁK
A játék elején minden játékos egy hatástalanítás kártyával kezd. Ez a legrosszabb kártya a játékban: ez az egyetlen lap, amely képes megvédeni a robbanó cicától. Ha felhúzol egy robbanó cicát, ahelyett, hogy felrobbanál, kijátszhat egy hatástalanítás kártyát, majd a robbanó cicát titokban visszatethet a húzópakli bármely pontjára.

Problá! annyi hatástalanítás kártyát szerezn, amennyit csak bírsz!

4. Keverjék össze a többi kártyát, és osszák meg minden játékosnak 7-et. Most mindenkinek 8 lap van a kezében (a hatástalanítás kártyával együtt).

5. Tegyetek vissza egyet kevesebb robbanó cicát a pakliba, mint ahányan játszottok. Minden megmaradt robbanó cicát tegyetek vissza a dobozba.

PÉLDA

4 játékos esetén tegyetek 3 robbanó cicát a pakliba, 3 játékos esetén tegyetek 2 robbanó cicát a pakliba. Ez biztosítja, hogy játék vége egy játékos kivételével mindenki felrobbanjon.

Megjegyzés: 2–3 fős játék esetén a pakliba kevert robbanó cica kártyák lesznek az egyedül lapok, amelyeknek nincs mancs.

6. Keverjék meg a paklit, és tegyék az asztal közepére, képpel lefelé.



(Hagyjátok némi helyet a dobott lapok számára is.)

7. Válasszatok kezdőjátékot. (Néhány ötlet: legimpozánsabb szakáll, legmegfélemlítőbb illat, legkisebb lép stb.)

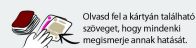
EGY KÖRÖD MENETE

1. Vedd a kezébe a 8 lapodat, és nézd meg őket. Ezután válassz:

PASSZOLSZ:
Nem játszol ki egy lapot sem.

VAGY

KIJÁTSZOL EGY LAPOT:
Játsz ki egy lapot, és tedd KEPEL FELFELÉ a dobópakli tetejére.



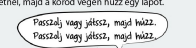
Ohadd fel a kártyán található szöveget, hogy mindeki megismerje annak hatását.

Miután végrehajtottad a kártyán lévő utasítást, további kártyát is kijátszhat. Annyi kártyát játszhat ki, amennyit csak akarsz!

2. A köröd végén húzd fel a húzópakli legfelső lapját, és reménykedj, hogy nem egy robbanó cica. (Ellentétben a játékos nagy részével, ebben a játékban a KÖRÖD VÉGÉN HÚZD kártyát.)

A játék az óramutató járásnak megfelelően folytatódik.

EMLÉKEZTETŐ
A köröd során játszd ki annyi kártyát, amennyit csak szeretnél, majd a köröd végén húzz egy lapot.



Passzadj vagy játszd, majd húzz.
Passzadj vagy játszd, majd húzz.

A JÁTÉK VÉGE

Az utolsó játékos, aki nem robbant fel, megnyeri a játékot.

A húzópakli nem fog elfogyni, mert van benne elég robbanó cica ahhoz, hogy egy játékos kivételével mindenki meghaljon.

MÉG HÁROM DOLG

- ✓ Jó stratégia lehet, ha a játék elején kevés kártyát játszol ki – ekkor még nagyobb kocka az esélyed annak, hogy felrobbansz.
- ✓ A pakliban maradt kártyákat bármikor megszámozhatsz, ezzel kiszámolva a felrobbanás esélyét.
- ✓ Bármennyi lap lehet a kezében. Ha elfogytak a használt elemek, a lapjaid, nem tudsz kijátszani semmit. Játsz tovább. A következő kör során legalább 1 kártyát húzol majd.

NE OLVASSATOK TÖVÁBBI JÁTÉSZATOK!

HA KÉRDÉSEK VAN VALAMELY KÁRTYÁVAL KAPCSOLATBAN, LAPOZTOK! →

back

260.00 mm

ROBBANÓ CICÁK

HARCTÉRI TANÁCSADÓ

EZT A RÉSZT CSAK AKKOR KELL ELŐLAVASNOI, HA KÉRDÉSED VAN EGY KÁRTYÁVAL KAPCSOLATBAN

ROBBANÓ CICA 6 DB

Ezt a kártyát felhúzás után azonnal meg kell mutatnod. Hacsak nincs hatástalanítás kártyád, meghalál. Ez esetben dobod el minden kártyád, beleértve a robbanó cicát is.

JÖVŐBE LÁTÁS (3X) 3 DB 4-ESAL 3 DB NEKILÉ

Nézd meg titokban a húzópakli legfelső 3 lapját, és tedd vissza őket anélkül, hogy változtatnál a sorrendjükön. Ne mutasd meg őket senkinek.

HATÁSTALANÍTÁS 2 DB 4-ESAL 7 DB NEKILÉ

Ha felhúztál egy robbanó cicát, kijátszhatod ezt a kártyát ahelyett, hogy meghalál. Tedd a hatástalanítás kártyát a dobópakli tetejére.

ÚJRAKÉVERÉS 2 DB 4-ESAL 4 DB NEKILÉ

Keverd újra a húzópaklit jó alaposan. (Ez célszerű lehet olyankor, amikor tudod, hol van egy robbanó cica.)

HÚZÁS A MÉLYBŐL 3 DB 4-ESAL 4 DB NEKILÉ

Fejezd be a köröd, és húzd fel a húzópakli legalsó lapját.

SZÍVESSÉG 2 DB 4-ESAL 4 DB NEKILÉ

Egy általad választott játékosnak át kell adnia egy lapját. Ő választja ki, hogy melyik lapját adja oda.

NOPE 4 DB 4-ESAL 5 DB NEKILÉ

Egy robbanó cica vagy hatástalanítás kivételével bármilyen akciót megakadályozhatsz. Képzeld azt, hogy a nope alatt lévő kártya (vagy pár, vagy különleges kombó) soha nem is létezett.

TÁMADÁS (2X) 2 DB 4-ESAL 3 DB NEKILÉ

A köröd (vagy a köröd) azonnal véget ér(nek) anélkül, hogy lapot kellene húznod, majd a következő játékosnak le kell játszania egymás után két kört. E lap áldozata a szokásos módon lejátssza körét. Amikor a köre véget ért, azonnal újra ő következik.

CÉLZOTT TÁMADÁS (2X) 2 DB 4-ESAL 3 DB NEKILÉ

A köröd (vagy a köröd) azonnal véget ér(nek) anélkül, hogy lapot kellene húznod, válassz egy JÁTEKOST, akinek le kell játszania egymás után két kört. A játék a kiválasztott játékosról folytatódik. E lap áldozata a szokásos módon lejátssza körét. Amikor a köre véget ért, azonnal újra ő következik.

MACSKÁRTYÁK 3 DB 4-ESAL 4 DB NEKILÉ

Ezek a kártyák önmagukban semmit sem érnek, ám ha összegyűjtesz két ugyanolyan, kijátszhatod őket egy PÁRKENT: hogy véletlenül sem elhúzzasz egy lapot egy másik játékosról. A macskakártyák különleges kombók részeit is lehetnek.

UGRÁS 4 DB 4-ESAL 6 DB NEKILÉ

A köröd azonnal véget ér anélkül, hogy lapot kéne húznod. (Ha egy támadás kártya áldozata vagy, az ugrás kártya csak egy körnek vet véget a kettő közül. Két ugrás kártya mindkét körnek véget vet.)

VADMACSKA 2 DB 4-ESAL 4 DB NEKILÉ

Használható macskakártyákkal (olyanként, amikor önmagában nincs különleges képesség). Ezt a kártyát nem használhatod akciókártyaként (Újrakeverés, Támadás stábil).

PÉLDA EGY FORDULÓRA

AZT GYANÍTOD, A PAKLI FELSŐ LAPJA EGY ROBBANÓ CICA, EZÉRT A PASSZOLÁS ÉS A FORDULÓDÁT LEZÁRO LÁPHOZÁS HELYETT KIJÁTSZOD A JÖVŐBE LÁTÁS KÁRTYÁT, AMIÉNT TITKONBAN MEGNEZHEZED A HÚZÓPAKLI LEGELSŐ 3 LAPÁT.

MIKÖZBEN A 3 LAPOT NEZEDZED, RÁJÖSSZ, TELJESEN JÓK A MEGNEZÉSEK. A LEGELSŐ KÁRTYA, AMIT HÚZTÁL VOLNA, TENDLEG EGY ROBBANÓ CICA.

KIJÁTSZOL EGY TÁMADÁS KÁRTYÁT, HOGY BEFEJZD A KÖRÖD, ÉS RÁKÖVETKEZTÖZD A KÖVETKEZŐ JÁTEKOST, HOGY 2 KÖRT JÁTSZSON EGYMÁS UTÁN.

EKKOR AZ EGYIK JÁTEKOS EGY NOPE KÁRTYÁT JÁTSZIK KI, AMI HATÁSTALANÍTJA A TÁMADÁS KÁRTYÁT, SZÓVAL MEG MINDH A TE KÖRÖD VAN.

ESZED ÁGÁBAN SINCS FELHÚZNI A FELSŐ KÁRTYÁT, HOGY FELROBBANJ, EGY KIJÁTSZOL EGY ÚJRAKÉVERÉST, AMELV ÚJRAKÉVERHETED A HÚZÓPAKLI.

FELHÚZOD AZ ÚJ ÚJRAKÉVERT PAKLI LEGELSŐ LAPÁT, AMI MEGKÖVETKEZŐLESEBNE NEM EGY ROBBANÓ CICA, MEGJUSZTADI!

KÜLÖNLEGES KOMBÓK

(EZT A RÉSZT CSAK AZ ELSŐ JÁTEK UTÁN OLVASSÁTK EL!)

KÉT UGYANOLYAN

Két ugyanolyan kártya pártként történő kijátszása jarmel lapot lophatsz egy másik játékosról nem csak macskakártyák lehetséges, hanem bármely két kártyával, amelyeknek ugyanaz a neve. (Egy pár újrakeverés, egy pár ugrás stb.)

HÁROM UGYANOLYAN

Ugyanaz, mint a két ugyanolyan, azzal a különbséggel, hogy megnevezheted, hogy milyen kártyát szeretnél. Ha az áldozatnak van olyan kártyája, megkapod. Ha nincs neki, nem kapsz semmit.

ÖT KÜLÖNBÖZŐ KÁRTYA

Ha öt különböző kártyát játszol ki (bármilyen 5 kártya különböző névvel), akkor böngezd át a dobópaklit, válassz ki egy kártyát belőle, és vedd a kezébe.

GYORSAKAPD FEL A DOBÓPAKLI, MIÉLT VALAKI KIJÁTSZNA EGY NOPE KÁRTYÁT!

Megjegyzés: Amikor különleges kombót játszol ki, hagyd figyelmen kívül a kombóban lévő kártyák képességeit!

ŐRIZZE MEG KÉSŐBBI HASZNÁLATRA

Az elektronikus részekkel ellátott játékok elővigyázatosságot követelnek meg! Kérjük, figyelmesen olvassa el az alábbi utasításokat!

Figyelemztetés!

- Ne kerüljön víz a alá.

- Az elemek nem cserélhetők.

- A gombélemek a gyermekektől elzárva tartandók (meg nem szabad eldobni).

- Ellenőrizze, hogy az elemház mindig zárva legyen, és nem húzható ki.

- Olyan termékek vásárlásánál, amelyeknél biztonságosan rögzítve van az elem és azok tartozékai (csavarok) vannak rögzítve, vagy több modulár szükséges a kinyitáshoz.

Információk:

- A készülék szimulálta a műanyag fület az elemházhoz, és az összes csatlakoztatás, mielőtt gyermek kezébe adná a játékot.

- Az elhasznált elemeket és egyéb elektronikai cikkeket szelektívén gyűjtse.

Az alábbi logóval van ellátva minden olyan fogyasztói termék, ami elektronikai részeket tartalmaz. A logó azokat a termékeket jelöli, amelyek újrahasznosíthatók, ezzel csökkentve a környezet-szennyezést. Csakúgy, mint a környezetvédelmi logó, azzal, hogy az elemeket és egyéb elektronikai cikkeket megfelelően gyűjti és dobja el, ha már nincs rá szükség.

Ezen elemeket és egyéb elektronikus részeket tartalmazó termékeket ne a háztartási hulladékkal együtt dobja ki. Érdeklődjön lakóhelyén, miként kell megfelelően gyűjteni az elektronikus hulladékot.